

와!정말데
단해~!

대충만든 정보 ppt

이걸 팀장이 만드네

저는PPT만들때마다
우

나에게PPT를시켰겠다?

우리 팀을 소개합니다

멋진 우리 팀

리더



김영현

PPT제작



왜 나임?

발표당담



또 나네?

노예들



김지훈, 김윤건, 이
승주, 김주혁

♣ 목차 ♣

1. 대충 엄청난 설명

2. 이것을 선택한 이유

3. 초기 구상안

4. 성능 좋은 노동과정

5. 딱 말놓고 말하는 소감

목차



♣ 내용 ♣

대충 살던 곳이 망해서
사람들 선동해서
지지율 얻는 게임

놀랍구나!

※ 선택한 이유 ※

가장 우리들이 만들고 싶어
했고, 우리들의 아이디어를
전부 이끌어낼수있는 훌륭한
주제였기 때문이다.

초기 상황

```
1 import time
2
3 # 게임 대사 및 흐름을 담당하는 클래스
4 class GameCharacter:
5     def __init__(self, name, intro):
6         self.name = name
7         self.intro = intro
8
9     def speak(self, text):
10        print(f"{self.name}: {text}")
11        time.sleep(1)
12
13    def ask_question(self, question):
14        print(f"\n{self.name}: {question}")
15        choice = input("예 또는 아니요로 대답하세요: ").strip().lower()
16        while choice not in ['예', '아니요']:
17            print("잘못된 입력입니다. '예' 또는 '아니요'로 대답하세요.")
18            choice = input("예 또는 아니요로 대답하세요: ").strip().lower()
19        return choice == '예'
20
21 # 게임의 주요 흐름
22 def game():
23     # 캐릭터 생성
24     character = GameCharacter("동준쌤", "부어이 바위에서 떨어지고 있어! 여러 장애물들이 나타나고 있어!")
25
26     # 게임 시작
27     print("미연시 스타일의 게임에 오신 것을 환영합니다!\n")
28     time.sleep(1)
29
30     # 상황 설명
31     character.speak(character.intro)
32
33     # 장애물 1: 큰 바위
34     character.speak("앞에 큰 바위가 나타났어! 피할 수 있을까?")
35     if character.ask_question("이 바위를 피할까요?"):
36         character.speak("잘 피했어! 다행히 안전하게 바위를 넘었어.")
37         outcome1 = "피했다!"
38     else:
39         character.speak("너무 늦었어! 바위에 부딪히고 말았어.")
40         outcome1 = "피하지 못했다!"
41
42     # 장애물 2: 커다란 나무
43     character.speak("이제 커다란 나무가 나타났어! 어떻게 할까?")
44     if character.ask_question("이 나무를 피할까요?"):
45         character.speak("나무를 잘 피했어! 아주 위험했지만 무사히 넘겼어.")
46         outcome2 = "피했다!"
47     else:
48         character.speak("나무에 부딪혔어! 다행히 크게 다치진 않았지만, 여전히 위험해.")
49         outcome2 = "피하지 못했다!"
```


초기 위험

```
22 def game():
50
51     # 장애물 3: 깊은 강
52     character.speak("이제 깊은 강이 나타났어! 어떻게 건널까?")
53     if character.ask_question("이 강을 건널까요?"):
54         character.speak("강을 잘 건넜어! 다행히 물살도 강하지 않았어.")
55         outcome3 = "건넜다!"
56     else:
57         character.speak("강에 빠졌어! 잠깐 물에 빠졌지만 다행히 무사히 나왔어.")
58         outcome3 = "강에 빠졌다!"
59
60     # 장애물 4: 날아오는 돌
61     character.speak("갑자기 날아오는 돌이 있어! 피할 수 있을까?")
62     if character.ask_question("이 돌을 피할까요?"):
63         character.speak("잘 피했어! 정말 대단해!")
64         outcome4 = "피했다!"
65     else:
66         character.speak("돌에 맞았어! 하지만 그럭저럭 무사히 지나갔어.")
67         outcome4 = "피하지 못했다!"
68
69     # 게임의 결말
70     print("\n--- 게임 종료 ---")
71
72     # 모든 결과를 출력
73     print(f"결과: {outcome1}, {outcome2}, {outcome3}, {outcome4}")
74
75     if outcome1 == "피했다!" and outcome2 == "피했다!" and outcome3 == "건넜다!" and outcome4 == "피했다!":
76         print(f"{character.name}이 모든 장애물을 잘 피했어! 무사히 착지했어.")
77     else:
78         print(f"다소 아쉬운 결과였지만, {character.name}은 큰 위험을 넘겼어.")
79
80     # 게임 실행
81     if __name__ == "__main__":
82         game()
83
84
```

노동과정



개판이네

1.도와줘 챗지피티

2.성능 좋은 아이디어의 등장

3.다른 딱 좋은 아이디어의 등장
으로 인한 개판

4.둘이 보다 한명이 떨어져도 모
르는 성능좋은 코드의 등장

5.피를 통하는 심정으로 하는
ppt제작과 영상 찍기

팀플 분위기 ~~이~~ ~~땀~~ ~~어~~?

분위기는 모르겠고
그냥 ~~우~~ ~~기~~ ~~어~~!

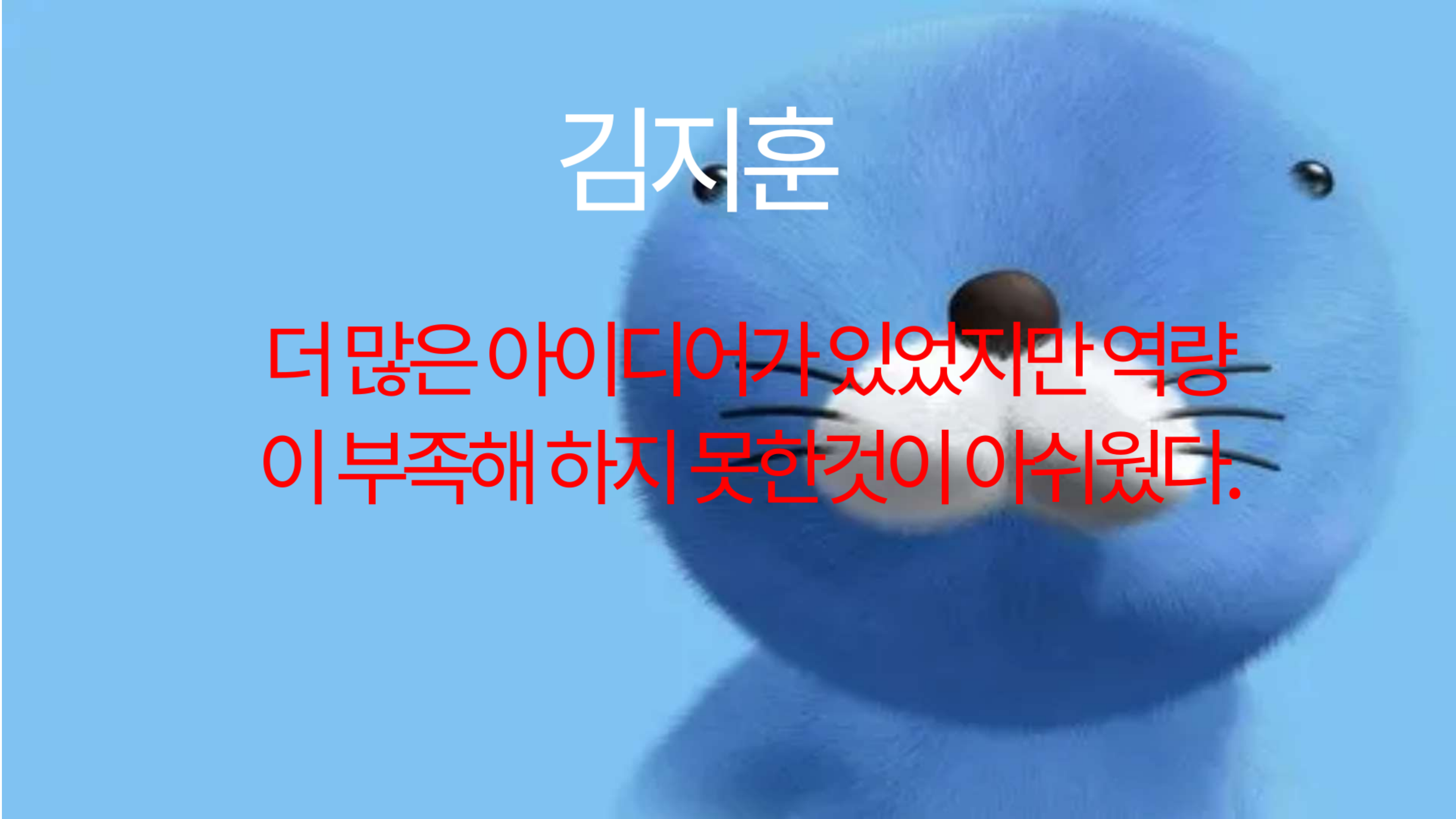




느낌점

김영현

파이썬으로 하는게 참 힘들었지만 친구들과
함께 코드를 만들고 아이디어를 나누니까 정
말 성취감 있고 좋은 시간이었다.
우리 팀 뭐했노 이기



김지훈

더 많은 아이디어가 있었지만 역량
이 부족해 하지 못한 것이 아쉬웠다.



이승주

사용자의 선택에 따라 이야기가 변
화하는 코드를 작성하는 법에 대해
알게 되었고 앱개발의 재미와 성취
감을 느꼈다.

김윤건

생각한 아이디어를 파이썬으로 실현하는게 쉽진 않았지만 그로 인해 개발의 힘든 과정을 해결해나가는 방법을 터득하게 되었다.(스웹!)



김주혁

서로의 다양한 아이디어를 주고받
으며 그 아이디어를 파이썬으로 구
연해 가는 모습이 가치가 있었던 것
같다.



THANK YOU

